

૪૦૬૨

જાળ દડાનો ખેલ

અથવા

લૉનટેનિસ

છગનલાલ ડાકેરદાસ માદી.

પદ્યાર્થ.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, અંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫-સને ૧૯૮૯

૪૦૯૨

જળ દડાનો ખેલ

અથવા

લૉન ટેનિસ

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

પંડાદરા.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, સુબર્ષ.

સંવત ૧૯૪૫-સન ૧૯૮૯.

પ્રસ્તાવના.



ચોડાક વખત ઉપર **કમાનદડા** અથવા **કોકે** નામના ખેલનું પુસ્તક બહાર પાડવામાં આવ્યું હતું. હાલના વખતમાં તેજ પદ્ધતિ પ્રમાણે **જાળદડા** અથવા અંગ્રેજ લોકના **લૉન ટેનિસ** નામના ખેલ રમવામાં આવે છે. આ પુસ્તકમાં તે ખેલની હકીગત આપવામાં આવેલી છે. આવાં પુસ્તક છપાવવાનો હેતુ શો છે તે **કમાનદડા** ખેલની પ્રસ્તાવનામાં સમજાવેલો છે. આ પુસ્તક પણ તેજ માલીક તરફથી તૈયાર કરવામાં આવેલું હોવાથી હેતુ વગેરે બાબત વિષે આમાં વિશેષ લખવાની જરૂર રહેતી નથી.

અંગ્રેજ લોકોમાં **ટેનિસ** નામના એક ખેલ હતો, તેમાં બહાર ખુલ્લા મેદાનમાં રમી શકાય તેવો ફરફાર કરવાથી **લૉન ટેનિસ** ખેલ શરૂ થયો. આની શરૂઆત ઘણાં વર્ષપર થઈ છે, પરંતુ ચોડા વર્ષ થયાંજ ઇંગ્લંડમાં તે સર્વ માન્ય થયો છે. રમનારાની સંખ્યા ચોડી હોય અને ખુલ્લા મેદાનમાં રમવાનું હોય તો આ ખેલ ઘણો ઉત્તમ પ્રકારનો છે. આપણા દેશમાં પણ આ ખેલની માહિતી તથા તેને માટે શોખ ઘણા લોકને છે; ન તે કારણને ક્ષીધેજ **કમાનદડા** કરતાં આ ખેલ વધારે જાણીતો છે. **કમાનદડા** કરતાં આમાં ચાલાકીની ઘણી જરૂર છે અને શ્રમ પણ વધારે થાય છે. તેમ છતાં પણ ઇંગ્લંડમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે, એટલે વાસ્તવિક શ્રમ ઘણો થાય છે અથવા ઘણું બળ વાપરવું પડે છે એવું કંઈ નથી. ખેલ શરૂ થયા પછી અમુક એક પક્ષને જીતવાના સંબંધમાં નિરાશ થાય એવો વખત આખર સુધીમાં આવતો નથી; કારણ કે એક પક્ષ કંઈક અગાડી

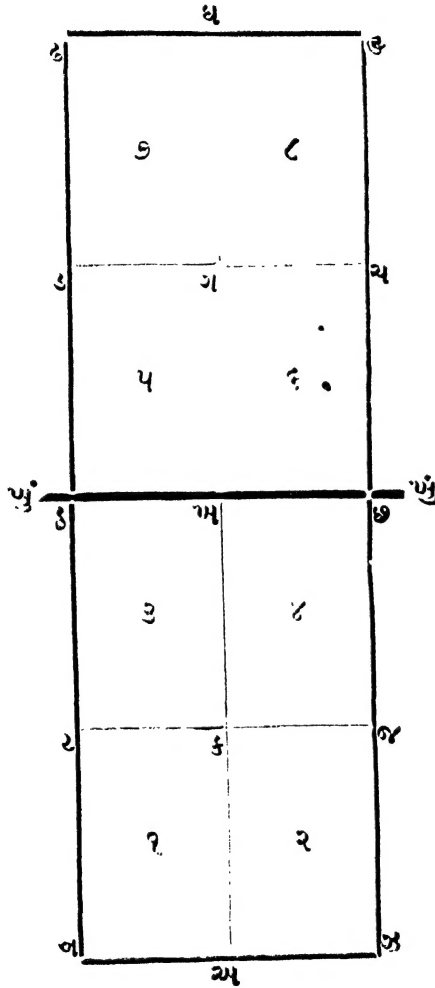
વધ્યો હોય તેમ છતાં પણ બીજાને તેની ખરોખરી કરવાનો વખત મળે છે. ફેટલીક વેળા એક પક્ષવાળાએ ત્રણ ભાગ જેટલો ખેલ જીતેલો હોય તે છતાં પણ તેને પકડી પાડવાની તક મળવાથી બીજા પક્ષવાળાની જીત થાય છે. આવો જ્ય મેળવવાને વધારે શ્રમ પડવાથી તેની મહત્વતા વધારે લાગે છે. આ કારણથી ખેલ ચાલુ થાય છે કે રમનારા તથા જીતનારાનું મન તેમાંજ પરોવાઈ જાય છે. તેના કરતાં પણ જો રમનાર હાંશીયાર હશે અને એક વખત દુનિયાને અધર રાખી સામસામે ફેંકવાનો સપાટો ચાલશે તો સઘળાનું ચિત્ત એકસરખી રીતે તે તરફ ઝાંટી રહેશે અને આમાં સરત પૂરી થતી વેળાએ કોણ હારે છે ન હારે છે એ જાણવાની બધાને આતુરતા થઈ રહેશે. આવા ચિત્તવેધક ખેલથી કોને આનંદ થતો નથી ? એક વખત હાંશીયાર હાંશીયાર રમનારાઓ રમતા હોય તે જોઈને ન પછી આ પ્રશ્નનો ઉત્તર આપવો.

વિજયા દશમી, ૧૯૪૫.

છ. ડા. મો.

પટાંગણનો નકશો.

ઐ જણાનો ખેલ.

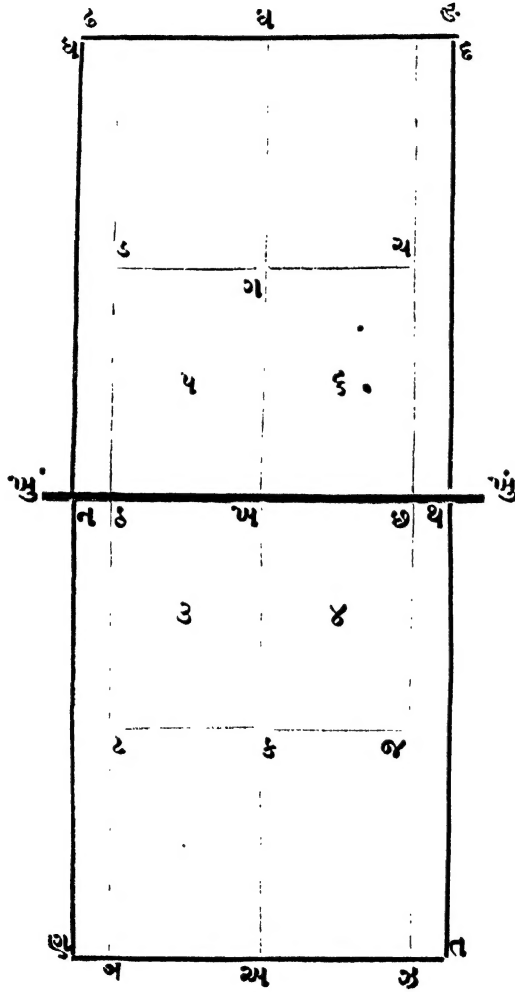


આકૃતિ ૧.

૭

પટાંગણનો નકશો.

ચારજણાનો ખેલ.



આકૃતિ ૨.

જળ દડાનો ખેલ.

સામાન્ય માહિતી.

પટાંગણની રચના:-(પટાંગણનો નકશો જોવો.) પટાંગણની લંબાઇ (અથ) ૩૯ કદમ (૭૮ ફુટ) હોય છે, અને પહોળાઇ (ડહ) ૧૩ કદમ (૨૬* ફુટ) હોય છે. પટાંગણના મધ્ય ભાગમાં એક આડી (ડહ) લીટી અને એક ઉભી (અથ) લીટી એવી બે લીટીઓ રાખવી. બીજી (અથ) ને મધ્ય રેખા કહે છે. પહેલી (ડહ)ની સમાંતર અને તેની દરક બાજુએ ૧૦^૧/_૨ કદમ (૨૧ ફુટ)ને છેટે (૮જ અને ૬ચ) એવી બે બીજી લીટીઓ રાખવી. આને દાવરેખા કહેવી. આ રેખાઓ વડે (અઝડહ) પટાંગણનાં આઠ ખાનાં થાય છે. (આ આકૃતિ ૧લીમાં ૧ થી ૮ સુધીના આંકડાથી બતાવેલાં છે.) ઉપરની અને નીચેની બે લીટીઓ (અઝ તથા ઢહ)ને આધાર રેખા કહે છે, અને બાજુની બે લીટી (અઢ તથા ઝહ)ને મર્યાદા રેખા કહે છે. આડી મધ્ય રેખા (ડહ) ઉપર બે ખુટી ('ખુ' 'ખુ') સાથે જળ ખાંધીને ઉભી રાખેલી હોય છે. તેની ઉપરની બાજુએ રાતો સંજળ દેવડા-વવો કે તેથી જળ કેટલી ઉંચી છે અને ક્યાં છે તે દૂરથી સ્પષ્ટ દેખાય. (આકૃતિ ૧લી). આ રેખાને લીધે પટાંગણના બે ભાગ થાય છે, એક ભાગને અંદરની બાજુ અને બીજાને બહારની બાજુ કહે છે. બેને બદલે ચાર જણા રમનાર હોય છે ત્યારે ઉપલી રચનામાં થોડો ફેરફાર થાય છે. એટલે પહેલી આકૃતિમાંથી (ડહ), (ચહ), (૮જ), અને (જઝ) આ રેખાઓ કાઢી નાંખે છે અને મધ્યરેખાની સમાંતર અને (૮હ) તથા (ચજ) લીટીઓથી ૨^૧/_૨ કદમ (૪^૧/_૨ ફુટ)ને છેટે બે બાજુએ બે લીટી (બંધ તથા તહ) કાઢે છે, અને તે બેને મર્યાદારેખા કહે છે, તથા પહેલી આકૃતિમાંની મર્યાદારેખાને ઉપદાવરેખા કહે છે. આ કારણે લીધે ખુટીની

* 'ખટ' જોતાં ૨૭ ફુટ હોય છે; પટાંગણની લંબાઈ પહોળાઈ કરતાં ત્રણ ગણી લેવાથી સામાન્યરીતે મેદાન કેલું હોય છે તે વિશેષ અને સારી રીતે ધ્યાનમાં રહેશે એવા હેતુથી પહોળાઈ ૨૬ ફુટ જ ગણેલી છે.

વચમાંનો અંતર વધે છે ને જળ પણ લાંબી હોય છે. વળી મેદાનની એકંદર પહોળાઈ ૩૬ છત્રીસ ફુટ થાય છે. પહેલી આકૃતિમાંનાં ૩, ૪, ૫, ૬ આંકડાવાળાં ખાનાં કાયમ રહે છે. આકૃતિ ૨ જી જોવાથી આ સ્પષ્ટ થશે.*

સાહિત્ય:—પાંચ છ રથરના નરમ પણ મજબુત દડા; રમનારાની સંખ્યા જેટલા રેકેટ (લાકડાના હાથાવાળા તથા જાળીદાર પંખા); એક લાંબી જળ; બે ખુંટી; આ શિવાય હલકા, જેથી લપસી ન જવાય અને જે દોડવામાં હરકત ન કરે તેવા જોડા હશે તો ઘણું જ સારું.

રમનારાની સંખ્યા:—એથી ચાર સુધી રમનારા હોય છે. સાધારણ રીતે બેજ હોવા જોઈએ.

રમવાની સાધારણ રીત:—દાવ આપનારાએ એક પગ મર્યાદા-રેખાની બહાર અને બીજને પગ અંદર રાખીને ઉભા રહેવું. દાખા હાથમાં દડો લઈને જમણા હાથમાં જાળીદાર પંખા રાખવો. પછી તે પંખાવડે દડાને ટોલ્લો મારી જાળની પેલી બાજુએ જાય તેમ કરવું; પરંતુ ટોલ્લો ઘણા જોરથી મારવો નહીં. કારણ દાવરેખાની પેલી બાજુએ દડો જાય તો ચૂક ગણાય છે, અને આમ બે વખત થાય કે બહારના ખેલનારાનો એક ફટકો થાય છે. જાળની પેલી તરફ જઈને દડો ચોગ્ય ખાનામાં પડ્યા પછી ઉછળે કે તે પાછો નીચે પડે ત્યાર પહેલાંજ બહારવાળાએ પંખાથી ટોલ્લો મારી પાછો ફેંકવો જોઈએ. તેમ ન થાય તો અંદરવાળાનો ફટકો થાય છે, પરંતુ જળ ઉપરથી પાછો ફેંકવો તો અંદરવાળાની મરજીમાં આવે તો જમીનને અડકવા ન દેતાં ઉંચેથી ને ઉંચેથી અંધરેટોક્ષાથી પાછો ફેંકવો, અથવા જમીનપર અથડાયા પછી પહેલીજવાર ઉછળતામાં ટોલ્લો મારી પાછો ફેંકવો. નહીંતર બહારના ખેલનારાનો ફટકો થાય છે. આ પ્રમાણે ચાર ફટકા થાય ત્યાં સુધી ચાલે છે. જેના ચાર પહેલા થાય તે જીત્યો. આમ એક દાવ થયો કે બીજો, પછી ત્રીજો એ મુજબ ઘણું ખર્ચ અગીયાર દાવ થાય એટલે એક ખેલ પૂરો થયો એમ ગણાય છે.

રમતની શરૂઆતમાં નીચેના જમણા ખાનામાંથી (૨ સંખ્યાવાળા ખાનામાંથી) દડો ફેંકવો. પહેલો દાવ પૂરો થાય એટલે બીજાની શરૂઆતમાં

* આકૃતિ ૨ જી પ્રમાણે પટાંગણ તૈયાર કરાવવાથી તે બે રમનારાના તેમજ ચાર રમનારાના ખેલ મઠિ સરખી રીતે કામ લાગશે.

ડાબા ખાનામાંથી (૧ સંખ્યાવાળા ખાનામાંથી) ફેંકવો, અને સાર પછીના દાવમાં જમણાખાનામાંથી, એ પ્રમાણે એક વખત જમણામાંથી તો બીજી વખત ડાબામાંથી એ પ્રમાણે ક્રમ ચાલે છે. મૂળ આરંભ જે પક્ષવાળા તરફથી થાય છે તે દાવ આપનારો અથવા અંદરનો, અને સામાવાળો દાવ પાછો વાળનારો અથવા બહારનો કહેવાય છે.

ગુણ અથવા ફટકા ગણવાની રીત:-દડાને પહેલીવાર ફેંકતાં જાળને અડકીને નીચે અંદરની બાજુએ પડે સારે અથવા યોગ્ય ખાનામાં ન પડે સારે એક ચૂક થાય છે; ફરીથી તરતજ એવી ચૂક થાય તો બહારનાના ૧૫ ગુણ થાય છે; અને ‘શૂન્ય, પંદર’ એ પ્રમાણે ગણે છે. પરંતુ દાવ આપતાં દડો જાળને અડકીને યોગ્ય ખાનામાં પડે તો તેમાં હરકત છે એવું પહેલાં માનતા નહોતા; પરંતુ હાલમાં એવું ઠરેલું છે કે એવી ચૂક થાય તો માફચૂક થઈ એમ સમજવું અને અંદરનાએ ફરીથી દાવ આપવો. હવે એમ ધારે કે અંદરનાએ દાવ આપ્યો અને દડો યોગ્ય ખાનામાં પડ્યો તો બહારનાએ પહેલ પ્રથમ ઉછળતાની સાથે તે દડાને ટાલ્લો મારી જાળની અંદરની બાજુએ ન મોકલ્યો અથવા ટાલ્લો માર્યો પણ દડો જાળને અડકવાથી અંદરની બાજુએ ન ગયો અથવા અંદરની બાજુએ ગયો હોય ખરો પણ બેરથી મારવાને લીધે સામી બાજુની આધાર રેખાની બહાર પડ્યો તો અંદરના ખેલનારાના ૧૫ ગુણ થાય; આ વેળાએ ‘બેઉના પંદર’ થયા એમ કહે છે. હવે એવી કલ્પના કરે કે બહારનાએ જમીનપરથી પહેલી વારજ ઉછળતાની સાથે દડાને ટાલ્લો માર્યો અને પેલી બાજુએ જવો જોઈએ તેમ તે ગયો, પછી અંદરનાએ તેને અધરનો અધર પાછો વાળવો જોઈએ અથવા જમીનપર અથડાઈને પહેલી વાર ઉછળતાંજ તેને પાછો વાળવો જોઈએ તે પ્રમાણે ન કર્યું, અથવા તેમ કર્યું, પરંતુ પ્રતિપક્ષીની બાજુએ આવેલી આધાર રેખાની પેલી બાજુએ (બહાર) ગયો તો પ્રતિપક્ષીના ૧૫ ગુણ થાય છે તેથી ‘પંદર, ત્રીસ’ થયા એમ કહે છે. આ પ્રમાણે દાવ આપવામાં બે ચૂક લાગલાગટ થાય અથવા અગાડી ગમે તે પક્ષ હશે તો તે વખતે વિરુદ્ધ પક્ષના ૧૫ ગુણ થાય છે. ત્રીસ ગુણ થાય ત્યાં સુધી આમ ચાલે છે અગાડી રમતાં ૪૫ ન લેતાં ૪૦ થયા એમ ગણવામાં આવે છે અને

ખંતેના ૪૦ થાય કે બરોબરી થઈ. અને ચાર પછી એક કાચોલાભ થશે. પરંતુ ત્યાર પછી સામાવાળાનો કાચોલાભ થાય તો ખંતેના વલ-વલ્લા થાય છે, અને ફરીથી બરોબરીનું કાયમ રહે છે. ને એકાદ પક્ષના બે લાગલાગટ કાચોલાભ થાય તો તેનો એક પાકો લાભ થઈને દાવ થાય છે.

આ ઉપરથી એમ જાણાશે કે પહેલા ૧૫ ગુણુ થાય છે; ૧૫ ઉપરથી એકદમ ૩૦ થાય છે; પરંતુ ૩૦ ઉપરથી ૪૫ ન થતાં ૪૦ થાય છે. અને પક્ષના ૪૦ ગુણુ થયા એટલે અગાડી લાભ થાય છે અને વત્તવલ્લા થઈ જાય છે, આ પ્રમાણે એક પક્ષના લાગલાગટ બે લાભ થાય ત્યાં સુધી ચાલે છે; તેમ થાય છે ત્યારે, એટલે બે લાભ જેને મળે તે દાવ જીત્યો ગણાય છે. ટુંકામાં પહેલા ૧૫, તે ઉપરથી ૩૦, ને તે ઉપરથી પછી ૪૦ એવા ઉત્તરોત્તર વધતો ક્રમ રહે છે અને ખંતેના ૪૦ થાય છે એટલે દાવ અગાડી ન ગણતો જેના એક પછી એક એવા લાગલાગટ બે લાભ થાય તેની જીત થઈ ગણાય છે.

ગુણુ ગણુવાની આ રીત ઘણી ચમત્કારિક છે. એક વખત પ્રચાર કરેલો છે તેટલા માટે ઠીક છે, અંધપરંપરા ચાલી રહી છે. ખરું જોતાં એમાં ખાસ હેતુ શો રાખ્યો હશે તે સમજી શકાતો નથી. ૧૫, ૩૦, ૪૦, વગેરે જુદા જુદા અને સ્વાભાવિક ક્રમ વગરના આંકડા ઠરાવવામાં કંઈ વિશેષ ખુશી જણાતી નથી. આ કરતાં પહેલા ૧ ગુણુ, પછી ૨, પછી ૩, અને ત્રણ થયા પછી એક લાભ થાય એટલે કાચા ચાર ગણુવા, પછી સામા પક્ષવાળાના લાભ થાય તો કાચા ચાર વળી જાય ને પાછા ત્રણજ રહે, પરંતુ કાચા ચાર થયા પાદ ફરીથી એક લાભ થાય એટલે પાકા ચાર ગણીને દાવ આપેલો. ગુણુ ગણુવાની આવી રીત ઘણી સહેલી માલમ પડશે. ઉપર આપેલી રીતથી નવા શિખનારને ગભરામણુ લાગે છે. તેટલા માટે આ નવા પ્રકાર શરૂ કરવો એવી રમનારાઓને ભલામણુ કરવામાં આવે છે.



ખેલના નયમ.

બે જણાનો ખેલ.

૧. પટાંગણની પહોળાઇ ૧૩* કદમ (૨૬* ફુટ) અને લંબાઇ ૩૯ કદમ, એટલે પહોળાઈ કરતાં લંબાઇ (લગભગ*) ત્રણ ગણી હોય છે. તેના મધ્ય ભાગમાં એક આડી જાળ બે (ખું ખું) ખુંટીઓથી બાંધેલી હોય છે, અને તે ખુંટીઓ પટાંગણની મર્યાદાની બહાર દરેક બાજુએ દોઢ કદમને છેટે ઠોકેલી હોય છે. આથી કરીને જાળની લંબાઇ સુમારે ૨૨ હાથ (૩૩ ફુટ) થાય છે. ખુંટી તરફ જાળની ઉંચાઇ ૨* હાથ અને વચોવચ બે હાથ રાખવી. જાળની સમાંતર અને તેનાથી ૧૯* કદમને છેટે દરેક બાજુએ એકેક આડી આધારરેખા (જ ઝ, ઢ ડં) રાખવી; અને બાજુએ બે ઉભી મર્યાદારેખા (જ ઢ, ઝ ડં) રાખવી. પટાંગણની વચોવચ અને ઉભી મર્યાદારેખાની સમાંતર એવી એક (અથ) મધ્યરેખા રાખવી. જાળની અને આધાર રેખાની સમાંતર જાળથી ૧૦* કદમને છેટે બે બાજુએ બે (ટ જ, ડ ચ) દાવરેખા રાખવી. આ રેખાઓને લીધે પટાંગણના ૮ ભાગ અથવા ખાનાં થાય છે.

૨. દડાનો વ્યાસ ૨* ઇંચથી કમી અથવા ૨* થી વધારે ન જોઈએ. તેમજ વજન (૧૪ ઔંસ) ૪* તોલાથી કમી ન જોઈએ, પરંતુ (૨ ઔંસ) ૫ તોલાથી વધારે ન જોઈએ.

૩. મધ્યસ્થ નિમવાગાં આવ્યો હોય તો તેનો ચુકાદો બંને પક્ષે કપ્પલ રાખવો.

૪. પહેલો દાવ કોણે આપવો તેનો નિર્ણય ચીટ્ટી મૂકી અથવા પૈસા ઉછાળી ઉલટો સુલટો પડે (છાપ કાંટાની માફક) તે પ્રમાણે અથવા ખીજ સગવડ પડતી રીતે કરવો. જાળની કદ બાજુએ કોણે ઉભા રહેવું એ દાવ આપનારના પ્રતિપક્ષીની મરજી ઉપર આધાર રાખે છે.

૫. રમનારાઓએ જાળની સામસામી બાજુએ ઉભા રહેવું જે પહેલાં દડો ફેંકનાર છે એટલે દાવ આપનાર છે તેને અંદરનો કહેવો અને સામાવાળાને બહારનો કહેવો.

* પાના ૮ માંની ટીપ જોવી.

૬. અગાડીના દાવમાં દાવ આપવાનું તથા દાવમાં દડો પાછો વાળવાનું અથવા મારવાનું વારા ફરતી દરેકે રાખવું.

૭. દાવ આપનારે દાવ આપતી વેળાએ એક પગ પટાંગણમાં અથવા આધારરેખા ઉપર અને બીજા પટાંગણની બહાર રાખી પહેલા જમણા ખાનામાંથી, પછી દાબા ખાનામાંથી, પછી ફરીથી જમણા ખાનામાંથી આ પ્રમાણે દાવ આપ્યા જવો.

૮. દાવ આપ્યો કે દડો તિરકસ બાજુના અને જળની પાસેના ખાનામાં પડવો જોઈએ એટલે મધ્યરેખા, જળ, મધ્યદારેખા અને દાવરેખા, એનાથી થયેલા ખાનામાં પડવો જોઈએ; અથવા ખાનાની મધ્યદારેખા ઉપર પડે તો પણ ચાલે (નકશો જોવો). જો દાવ ૨ જ ખાનામાંથી આપ્યો તો પ મ ખાનામાં દડો પડવો જોઈએ; ૧લામાંથી ૬લામાં નાંખવો, ૭માંથી ૪થામાં, અને ૮માંથી ૩જામાં એ પ્રમાણે પડવો જોઈએ.

૯. ગમે તે ખાનામાંથી દડો ફેંક્યો અથવા ૭મા નિયમ પ્રમાણે હિમા રહ્યા વગર ફેંક્યો, અથવા જળની અંદર દડો પડે અથવા દાવરેખાની પેલી બાજુએ દડો પડે, અથવા પટાંગણની બહાર પડે, અથવા ભલેતા ગમે તે ખાનામાં પડે તો ચૂક થયેલી ગણાય.

૧૦. ચૂકથી ફેંકેલા દડાને પાછો મારવો નહીં.

૧૧. ચૂક થાય તો ફરીથી પહેલાના ખાનામાંથીજ દાવ આપવો. પરંતુ ગમે તે ખાનામાંથી દાવ આપવાથી ચૂક થઈ હોય તો માત્ર પાસેના ખાનામાંથી દાવ આપવો.

૧૨. ચૂક થાય તો ફરીથી દાવ આપ્યા પહેલાં સામાવાળાએ ચૂક ધ્યાનમાં ન રાખી બતાવી ન હોય તો તે ચૂક માફ થાય છે.

૧૩. દાવ આપેલો દડો જમીનને અડકાડી આપવામાં ન આવ્યો હોય તો પાછો મારવો નહીં, એટલે અધરટોદલો મારવો નહીં.

૧૪. સામાવાળો સાવધ ન હોય તે વેળાએ દાવ આપવામાં આવે તો તે ફોગટ જાય છે અને દાવ આપવામાં ચૂક થઈ હોય તે માફ કરવામાં આવે છે. દડો પાછો મારવાનો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો તો તે સામાવાળો સાવધ છે એમ ગણવું.

૧૫. જળ ઉપર થઇને સામી બાજુએ દડો ગયા પછી જમીનને

એકવાર અડક્યા પછી બીજાવાર અડક્યા પહેલાં તે દડો ખેલાતો છે અથવા બીજાએ પાછો મારેલો છે એમ કહેવાય છે.

૧૬. દડો પાછો મારતાં જાળને અડકે તો હરકત નથી; પરંતુ દાવ આપતી વેળાએ જાળને અડકે તો બીજા કોઈ પ્રકારની ચૂક થઈ ન હોય ત્યારે તે દાવ ફેગટ થયેલો ગણવો.

૧૭. અંદરના લાભ ક્યારે ક્યારે થાય છે:-

૧. દાવ આપી ફેંકેલા દડાને બહારનાએ અધરટોલ્યાથી પાછો માર્યો હોય ત્યારે.
૨. દાવ આપેલો અથવા ખેલાતો દડો બહારનાથી પાછો મારી ન શકાયો હોય ત્યારે.
૩. બહારનાએ દાવ આપેલો અથવા ખેલાતો દડો પાછો માર્યા પછી તે અંદરની બાજુની મર્યાદા બહાર પડે ત્યારે.

૧૮. બહારના રમનારના લાભ ક્યારે ક્યારે થાય છે:-

૧. દાવ આપનારની લાગલાગટ એ ચૂક થાય ત્યારે.
૨. અંદરનાથી ખેલાતાં દડાને પાછો ન મરાયો હોય ત્યારે.
૩. ખેલાતો દડો પાછો માર્યા પછી બહારની બાજુની મર્યાદા બહાર પડે ત્યારે.

૧૯. રમનારના લાભ કયો ક્યારે ક્યારે થાય છે:-

૧. જાળીદાર પંજા (રેક્ટ) શિવાય રમનાર પાસે બીજા કોઈ પણ વસ્તુ હોય તેને અથવા રમનારના શરીરના કોઈ પણ ભાગને કે કપડાંને ખેલાતો દડો અડકે ત્યારે.
૨. ખેલાતા દડાને ફરીથી પંજા મારવામાં આવ્યો હોય અથવા તે અડક્યો હોય ત્યારે.
૩. દડો ખેલાતો હોય તે અરસામાં જાળને અથવા ખુટીને રમનાર સ્પર્શ કરે ત્યારે.
૪. જાળ ઉપર ચઢીને દડો આપણી તરફ આવ્યા પહેલાંજ અધર ટોલ્યો મારવામાં આવે ત્યારે.

*૨૦. રમનારના પહેલા લાભથી ૧૫ ગુણ, બીજાથી ૩૦ ગુણ,

અને ત્રીજીથી ૪૦ ગુણ થાય છે. અગાડી ચોથો લાભ થાય ત્યારે દાવ પૂરો થાય છે; પરંતુ બંનેના ત્રણ ત્રણ લાભ થયા હોય તો ‘બરાબરી’ થઈ એમ કહેવાય છે. ત્યાર પછીના લાભને કાચો લાભ કહે છે. ત્યાર પછી તરતજ જો સામાવાળાનો લાભ થાય તો આ કાચો લાભની વલંબલા થઈ ફરીથી ‘બરાબરી’જ રહે છે. અને જે કાંઈના લાગલાગટ બે કાચો લાભ થાય તેનો એક પાકો લાભ થઈ તે દાવ જીતે છે.

૨૧. એક ખેલમાંના (૧૧ દાવમાંના) જેના ૬ દાવ પહેલા થાય તે આખો ખેલ જીતે છે; પરંતુ બંનેના પાંચ દાવ થયા હોય તો ‘બરાબર દાવ’ એમ કહેવાય છે. પછી જેનો દાવ થાય તેનો તે કાચો દાવ થયો ત્યાર પછી સામાવાળાનો દાવ થાય ત્યારે આ કાચો દાવ વળી ન્યૂં છે, અને જેના લાગલાગટ બે કાચો દાવ થાય તે આખો ખેલ જીતે છે.

ટીપ્પ:-૨મનારાઓએ કાચો દાવની રીત જોઈએ તો ન રાખવી.

તેમ ઠેરવું હોય તો જેના છ દાવ પહેલા થાય તેજ જીતે.

૨૨. પ્રત્યેક દાવ પૂરો થયા બાદ ઉભા રહેવાની બાબત બદલવી એટલે અંદરનાએ બહાર જવું અને બહારનાએ અંદર આવવું.

ત્રણ અને ચાર જણાનો ખેલ.

૧. ઉપર આપેલા સઘળા નિયમ એ ખેલને પણ લાગુ પડે છે, તેમાં કેટલો ફેરફાર કરવાનો તે નીચેના નિયમોમાં આપેલું છે.

૨. બે જણના ખેલમાં પટાંગણની જે મર્યાદારેખા છે તેને ઉપદાવ-રેખા તરીકે ગણવી; અને તેની બહાર બંને બાબુએ સવા બે કદમને છેટે તેની સમાંતર બે રેખા કાઢવી તેને મર્યાદારેખા કહેવી. ઉપદાવ-રેખાની અંદર આવેલો દાવરેખાનો ભાગ કાયમ રાખી બાકીનો ભાગ કાઢી નાખવો.

* અહીંયાં મૂળ નિયમમાં ફેરફાર કરેલો છે, ૧૧ દાવ પછી બાબુ બદલવી અને પવન તથા તાપની હરફત લાગે તો પ્રત્યેક દાવ પછી બાબુ બદલવી એ પ્રમાણ છે. દરેક દાવ પૂરો થયા પછી બાબુ બદલવાથી પવન તથા તાપની બાબતનો વિચાર કરવાનો રહેશે નહીં.

૩. ત્રણ જણના ખેલમાં એકલા રમનારાએ એક પછી એક વારા-ફરતી દાવ આપવો.

૪. ચાર જણ રમનારા હોય તો પહેલા કયા પક્ષે દાવ આપવો એ કયા પછી વારા ફરતી દરેક પક્ષે દાવ આપવો, પરંતુ કયા રમનારા-એ દાવ આપવો એ માંહોમાંહે બિલ્લુઓએ ઠરાવવું.

૫. દાવ પાછા આપવાનું કામ બહારના ખેલનારાએ વારા ફરતી કરવું. એક જણાનો પાછો આપવાનો દાવ ખીજ બિલ્લુએ કદી આપવો નહીં, જેનો તેણેજ આપવો.

૬. દાવ આપેલા દડાને પડવાનું ચોગ્ય ખાનું ઉપર પ્રમાણેજ છે, એટલે આડી બાજુનું અને દાવરેખા, મધ્યરેખા, ઉપદાવરેખા અને જળની વચ્ચેનાં ખાનું, અથવા તેની મર્યાદા ઉપર.

૭. ઉપરના છઠ્ઠા નિયમમાં બતાવ્યા પ્રમાણે દડો ન પડે તો ચૂક ગણાય છે.

ખેલનારાને ઉપદેશ.

૧. ઘણા લોકોનો એવો મત છે કે અધરટોદલો મારવો નહીં. કારણ તેને માટે જળની પાસે ઉભા રહેવું પડે છે. તેથી કરીને જ્યારે અધરટોદલો ચૂકે છે અને દડો પછાડી જાય છે ત્યારે તેને પાછો મારવાને જલદીથી જઈ પહોંચાતું નથી—દડો પાછો મારવાને અગાડી આવવાનું જેટલી ઝડપથી બની શકે છે તેટલી ઝડપથી પાછા હાડી શકાતું નથી. અધરટોદલાનો ઉપયોગ ચાર જણાની રમતમાં સારો થઇ શકે એવો કેટલાકનો મત છે; કારણ જે અગાડી ઉભો હોય તેણે અધરટોદલો મારવો અને પછાડી ઉભો હોય તેણે જે દડા પછાડી આવે તેને પાછો મારવો પરંતુ આની વિરુદ્ધ પણ કેટલાક લોકો એવું કહે છે

કે પહેલો ચૂકી જાય તો પછવાડેવાળાને તો દડો પાછો મારવાને આ-
ખા મેદાનપર ફરવું પડે છે, ને તેથી તેને ચૂકી જવાનો ધણોજ સં-
ભવ રહે છે.

૨. દડો ગમે તે રીતે પાછો જાય તેમ કરવું, સામાવાળાથી દડો
પાછો ન ફેંકાય તેવો ટોલ્લો મારવો એ ધણી ઉત્તમ વાત છે; પરંતુ તે
સધનાથી અને હમેશાં બની શકતું નથી.

૩. હલકે હાથે દડો પાછો ફેંકવો. આ સંબંધી ધણી કાળજી
રાખવી જોઈએ, કારણ જો જોરથી મારવામાં આવે તો દડો મર્યાદાની
બહાર પડશે. હલકે હાથે દડો મારવો સહેલી વાત લાગે છે,
પરંતુ બરોબર વિચાર કરતાં માલમ પડશે કે આપણા ધારવા મુજબ
જ્યાં દડો પડવો જોઈએ તેની પેલી બાજુએજ ધણીવાર તે પડે છે.
પવન અનુકૂળ છે કે પ્રતિકૂળ તેનો પણ ટોલ્લો મારનારને વિચાર કરવો
પડે છે, પણ એ બાબત અભ્યાસથીજ સહેલી થતી જાય છે.

૪. જે દડો આપણા બિલ્લુ તરફ જતો હોય તેને પાછો મારવાને
આપણે જવું નહીં. આ રીતે બિલ્લુને મદદ કરવાને બદલે ક્રૂર ઘોંટાલો
થશે અને બંને જણા ચૂકી જશે.

૫. દડો પાછો મારી શકાશે નહીં એવું લાગે ત્યારે હીંમત છોડી
દઈ સ્વરથ ન રહેતાં બંને તેટલો પ્રયત્ન કરવો.

૬. જાળીદાર પંજે-રેકેટ-ધણું ખરું સામો અને જરા અગાડીના
ભાગમાં ઢળતો પકડવો. સામાવાળાને દડો પાછો મારવો મુશ્કેલ પડે એવે
ટોકાણે દડાને ફેંકવાને સાર કોઈ કોઈવાર પંજે જીદી રીતે પકડવો પડે
છે, પરંતુ આ ટેવથી તથા અનુભવથી ધ્યાનમાં આવી જાય છે.

૭. છેવટનો અને વિશેષ લક્ષ આપવા જવો ઉપદેશ એ છે કે
રમતાં રમતાં ગુસ્સે થવું નહીં.



પારિભાષિક શબ્દો તથા ગુજરાતી-અંગ્રેજી કોષ.

૧. જાળદડાનો ખેત્ર: લૉન ટેનિસ (Lawn Tennis).
૨. જાળ: નેટ (Net).
૩. દાવ: સર્વિસ (Service).
૪. ચુક: ફૉલ્ટ (Fault).
૫. માફ ચુક: લેટ (Let).
૬. અધરટોદક્ષો: વોલિયંગ (Volleying).
૭. દાવ આપનાર: સર્વર (Server).
૮. પાછો મારનાર-ફેંકનાર: રીટર્નર (Returner).
૯. અંદરનો: સ્ટ્રાઈકર-ઇન, ઇન-પ્લેઅર (Striker-in, In-Player).
૧૦. બહારનો: સ્ટ્રાઈકર-આઉટ, આઉટ-પ્લેઅર (Striker-out, Out-Player).
૧૧. દડો: બૉલ (Ball).
૧૨. ખેલાતો દડો: બૉલ-ઇન-પ્લે (Ball-in-Play).
૧૩. પાછો મારલે:-ફેંકેલો દડો: રીટર્નડ બૉલ (Returned Ball).
૧૪. ફટકો: પોઇન્ટ, સ્ટ્રોક (Point, Stroke).
૧૫. કાચો લાભ: વાન્ટેજ (Vantage).
૧૬. બરોબરી: ડુયુસ (Duce).
૧૭. ખાતું: કોર્ટ (Court).
૧૮. યોગ્ય ખાતું: પ્રોપર કોર્ટ (Proper Court).
૧૯. બલતું-ગમે તે ખાતું: રોંગ કોર્ટ (Wrong Court).
૨૦. દાવ: ગેઇમ (Game).
૨૧. ખેલ: એ સેટ ઓફ ગેઇમસ (A set of games).
૨૨. પટાંગણુ: લૉન ટેનિસ કોર્ટ (Lawn Tennis Court).
૨૩. આધારરેખા: બેઇસ લાઇન (Base-line).
૨૪. મધ્યદારેખા: સાઇડ લાઇન (Side-line).
૨૫. દાવરેખા: સર્વિસ લાઇન (Service-line).

૨૬. ઉપદાયરેખા: સર્વિસ સાઇડ લાઇન (Service-side-line).
 ૨૭. ગ્રંથીદાર પંજો: રેકેટ (Racket).
 ૨૮. ખુટી: પોસ્ટ (Post).
 ૨૯. મધ્યસ્થ: અંપાયર (Umpire).
 ૩૦. અંદરની બાજુ: ઇનર સાઇડ (Inner-side).
 ૩૧. બહારની બાજુ: આઉટર સાઇડ (Outer-side).
 ૩૨. મધ્યરેખા: હાફ કોર્ટ લાઇન (Half-court-line).
-

